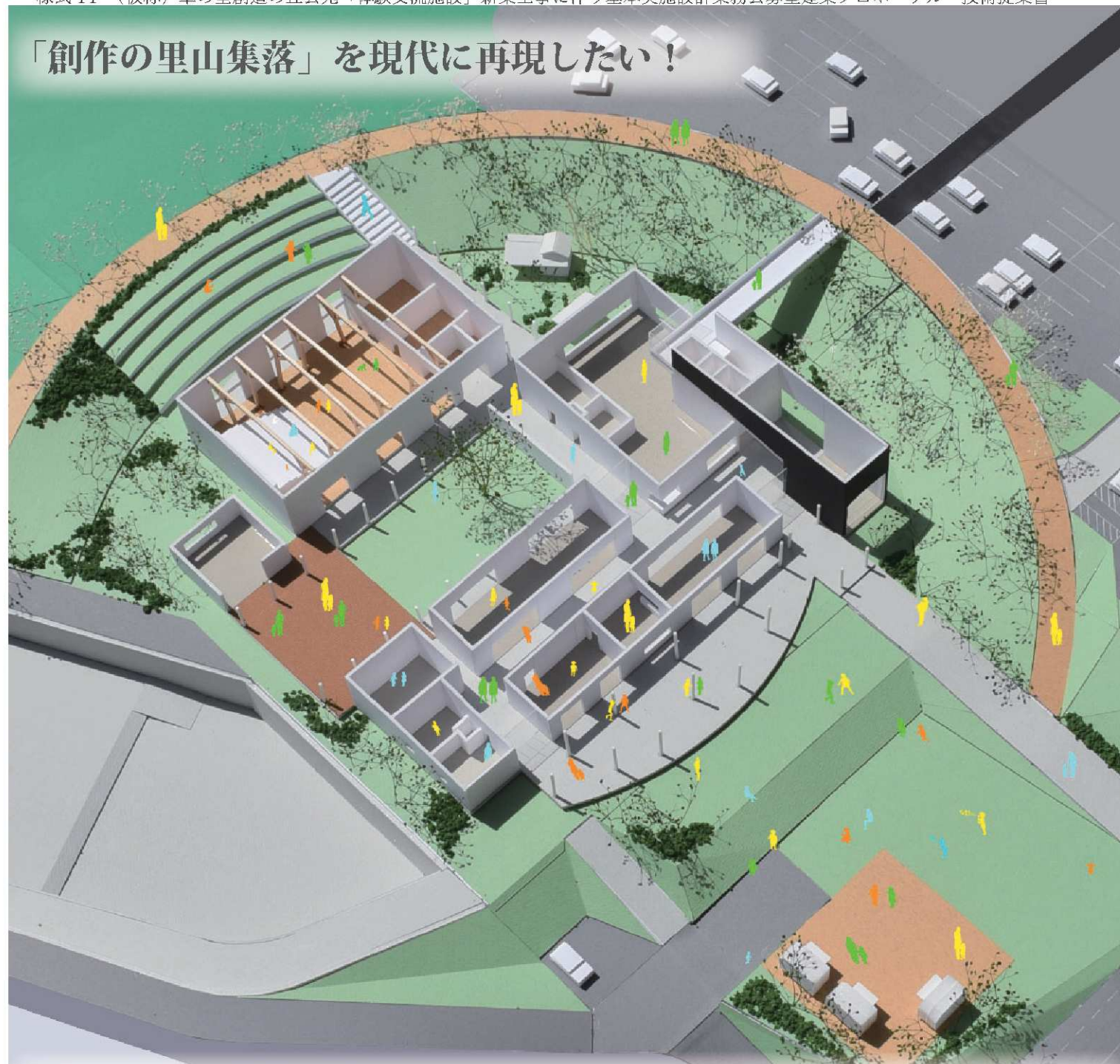


# 「創作の里山集落」を現代に再現したい！



## 実施方針

熊野町の様々な芸術文化・町民活動から想起される「**創作の場**」をつくり、場が集合した創作の「**里山集落**」を現代に再生します。

棚田、里山の景観を尊重し、昔の知恵を先人から学び、子育て世代へ継承し、地域活性化の**次世代交流拠点**、学校、職場、家庭と異なる「**第3の居場所**」を設計します。

外部と内部空間が一体となり、路地や広場が建物をつらぬき、風が流れ、深い軒が陰影をつくる、そんな**自然体の施設**をつくります。

様々な活動を誘発する「**創造的管理**」を提案し、完成後の**運営管理**を考慮し、維持費を抑え、メンテナンスが容易な**次世代に負荷を残さない施設**をめざします。

## 特に重視する設計上の配慮事項

**施設は町民が主役の「舞台」だと考えます。**

施設は、あくまで町民が主役の創作活動、交流の「空間：舞台」だと考えます。  
 ・可能な限り、設計プロセスに町民の意見を反映させ、住民主体の運営管理を考慮した設計とします。  
 ・敷地の自然特性(棚田、盆地、路地)、地形を最大に生かし、内部と外部空間が一体化し、創作活動が連続して展開する、心地よい山里の集落のような体験交流施設をめざします。



## 取組体制・設計チームの特徴

**設計プロセス・運営管理を重視します。**

### ▼取組体制：

創造的・交流施設はハード(器)のみならず、ソフト、コンテンツ(中身)が極めて重要です。これまで実施した多くのワークショップを踏まえ、行政、地域の方々話し合いを重ね、わかりやすく設計の考えを伝え、修正を加え、また、指定管理の実績を踏まえ、完成後の運営・維持管理を最大限考慮した設計を行います。

### ▼設計チームの特徴：

**「地域活性化」から「施設管理」まで手がける創造的設計集団です。**

チームは単なる一級建築士事務所ではありません。多くの自治体のまちづくり・地域活性化構想策定から施設の基本・実施設計・現場監理、その後の運営・管理まで一貫して手がける設計集団です。福山市の「えほんの国」や大牟田市の「ともだちや絵本美術館」などの管理実績があり、そのノウハウを設計に反映させていきます。これまで多世代交流施設・子ども遊戯施設・子育て支援施設など多くの公共施設の設計を手掛けてきました。

**多様性と行動力をもった設計チームです。**

意匠設計者は若手で大学で教鞭をとり、同規模、同種の公共施設の設計・監理実績があり予算や工程を厳守する設計を行います。／構造設計者は、特に木造に関して、多くの実績や受賞歴があり、予算を踏まえた適切な構造設計を行います。／設備設計は、これまで多くの公共建築の設計で協働し、類似実績を有する技術者を配置します。また、ランドスケープ・サイン・遊具、家具の専門デザイナーなどをチームに加え、多角的視点から検討を行う創造的な設計チームです。



## コスト管理に関する工夫および方針

### ▼建設コスト削減に向けて：

- ・広島県材を多用し、流通材で架構を構成し、建設コストを削減します。
- ・構造は象徴性は保ちつつ、諸室ごとに無理のない(大スパン等)構造計画を行います。
- ・内壁の仕上げに、塗装を多用し、創作場所は汚れることを前提とした仕上げとします。

### ▼維持管理コスト削減に向けて：

- ・諸室分棟型による管理(空調・照明等)の容易さ(平日・繁忙期の運営)による管理費削減
- ・体験学習ホールを除き、下足による利用とし、維持管理を容易にします。
- ・内壁など自らの補修(ボランティアのよる)が可能な仕上げとします。
- ・自然光、通風など自然エネルギーを生かした設計とし維持管理費を削減します。

## ワークショップ(提案)

**10年後の主役である高校生と、デザインに関するワークショップを実施します。**

これまで高校で実施した「出前授業」の実績を生かし、広島県唯一の「芸術類型」コースを持つ熊野高校の生徒たちと一緒にデザインのワークショップを実施し、将来の施設の担い手、筆の伝道師を育てることを提案します。



## ユニバーサルデザイン

障がい者、高齢者、社会的弱者を含め、すべての町民の利用を考慮したユニバーサルデザインを設計に反映させます。  
 (例)大きく、力強く、多言語並記の見やすいサイン(書体の工夫)/車椅子が使える段差、扉の開閉、多機能トイレ/適切な障がい者駐車場の配置/音声案内などのデザイン

## 運営管理(提案)

**設計段階から運営管理の検討を始めるべきです。**

施設の運営(指定)管理の実績を踏まえ、設計段階から運営管理の体制を検討し、その成果を設計に反映させることが重要です。施設の魅力を生かし、活動を誘発するデザインの発想の「**創造的管理**」が必須で、その体制づくりのお手伝いが可能です。

## SDGs

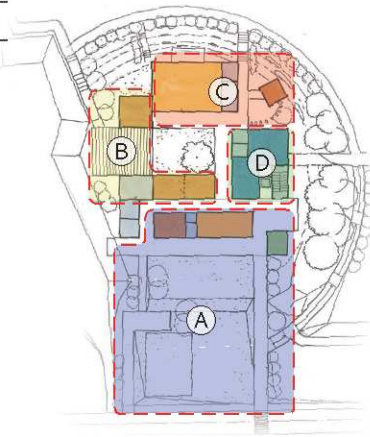
住民主体の創造的・体験交流施設で「自然体」をめざす設計は、地元県産材の多用、自然エネルギーを生かした設備設計、棚田景観、地形を尊重したデザインなどで熊野町第6次総合計画に記載された 目標2：学ぶ力と豊かな心を育む / 目標3：活力と魅力に満ちた元気なまち / 目標5：人と自然が調和する美しいまち / 目標6：自立と協働 みんなで創る維持可能なまち というSDGsゴールを共有する設計だと確信します。

### 平面計画

#### 機能を分解し、再配置した平面計画

求められる機能を分解し、4つの機能に集約・再配置した平面計画です。

- ① 食の交流ゾーン：  
食彩(体験学習 A)+レストラン+休息所+交流広場
- ② 創作活動ゾーン：  
書写+絵画+陶芸・木工+創作
- ③ 体験学習ゾーン：  
ホール(体験学習 B)+茶室+屋外劇場
- ④ 運営管理ゾーン：  
管理事務所+作業所+倉庫+ロビー



### 断面計画

#### 外部、テラス、内部、回廊、中庭が交互に連続する地形を生かした断面

全体に棚田の傾斜地形を屋根形状に生かし、筆の里工房から、なだらかに連続する前面広場、テラス、内部空間、中庭が交互に連続し、内部・外部が一体化した断面を形成します。また、方位を生かし、自然光を取り入れ、路地を風が流れ作る断面設計をおこないます。



### 構造計画

#### 流通材を用い、合理的・機能的な構造計画

本体は木造平屋で各諸室ごとの確かな構造を計画し、広島県材を使用し、大スパンの体験学習ホールを除き、市場流通材で構成し、コスト削減をはかります。接続するブリッジ部分は、本体と縁を切った鉄骨造とします。また、基礎は液状化を考慮し、支持地盤まで鋼管杭等で安全に支持します。



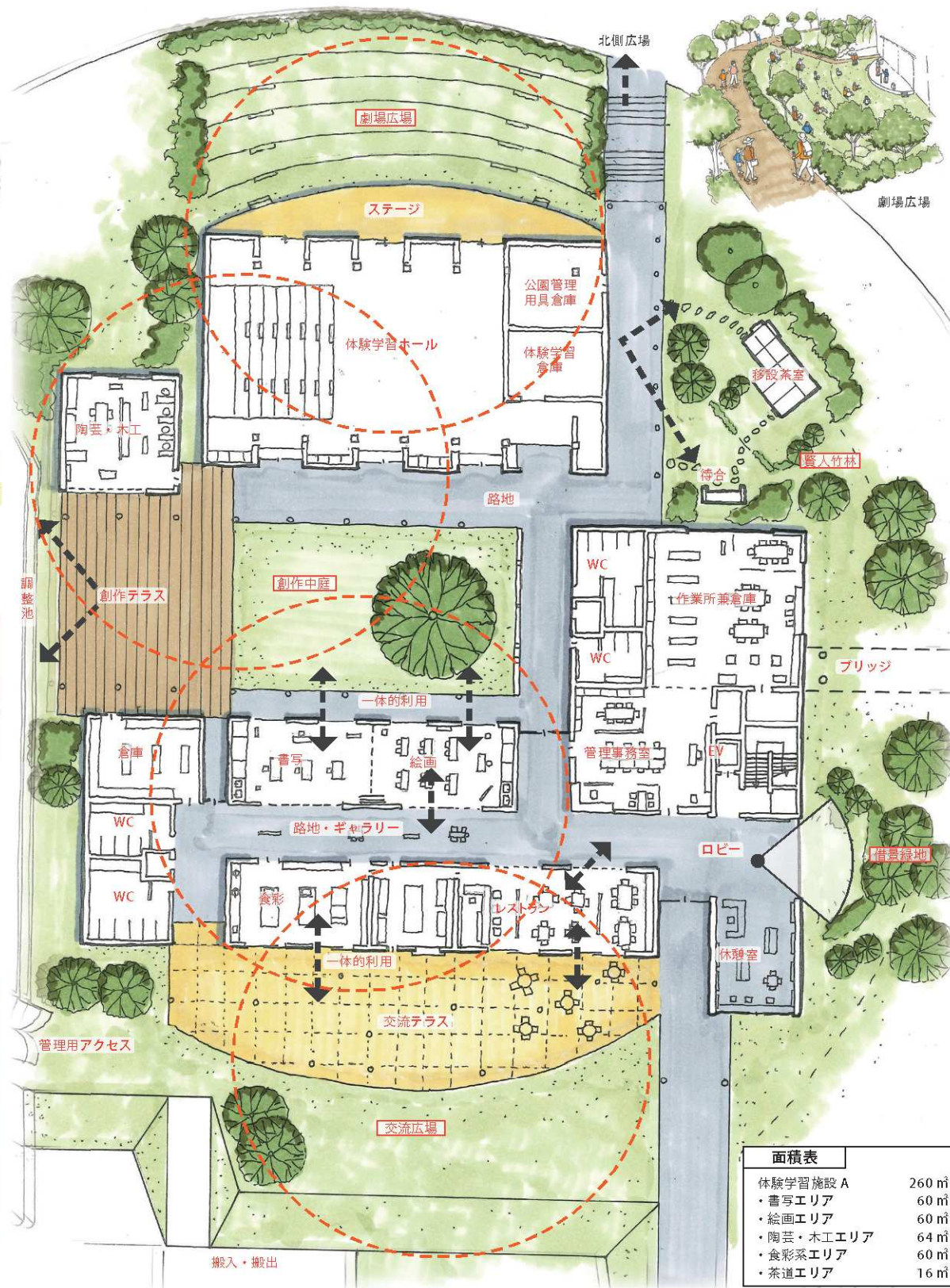
体験学習室 内部構造

体験学習室 模型写真

### 設備計画

#### 分棟型を生かし効率的で、維持管理を容易にした設備設計

- ・分棟型で、諸室ごとに ON-OFF 制御で効率的に空調、照明の管理ができ、また体験学習ホールでは行動範囲のみを空調する床吹き出し型空調とします。また、可動する建具により、部屋の開閉を行い換気を促し、片流れの屋根を利用し、北からの安定した採光を行います。
- ・南向きの屋根面での太陽光発電は、初期費用、投資効果などを詳細に検討して導入の可否を決定します。



| 面積表       |                    |           |                    |        |                      |              |                    |
|-----------|--------------------|-----------|--------------------|--------|----------------------|--------------|--------------------|
| 体験学習施設 A  | 260 m <sup>2</sup> | 体験学習施設 B  | 371 m <sup>2</sup> | 階段室    | 74 m <sup>2</sup>    | 屋外広場(中庭・デッキ) | 384 m <sup>2</sup> |
| ・書写エリア    | 60 m <sup>2</sup>  | 管理事務所     | 107 m <sup>2</sup> | 展望台    | 17 m <sup>2</sup>    | 屋外(軒下・路地)    | 424 m <sup>2</sup> |
| ・絵画エリア    | 60 m <sup>2</sup>  | 倉庫        | 246 m <sup>2</sup> | 通路・廊下  | 238 m <sup>2</sup>   |              |                    |
| ・陶芸・木工エリア | 64 m <sup>2</sup>  | カフェ・レストラン | 120 m <sup>2</sup> | 屋内延床面積 | 1,596 m <sup>2</sup> |              |                    |
| ・食彩系エリア   | 60 m <sup>2</sup>  | 休憩所       | 48 m <sup>2</sup>  |        |                      |              |                    |
| ・茶道エリア    | 16 m <sup>2</sup>  | トイレ       | 115 m <sup>2</sup> |        |                      |              |                    |

#### 5つの特徴ある「外部空間」をデザインします。

- ・交流広場：筆の里工房と連携し、物販、マルシェなど催事で交流する広場
- ・創作中庭：保存樹木の木陰で、様々な分野の創作活動がコラボする中庭
- ・劇場広場：斜面に観覧席を設け、様々な表現活動を行う広場
- ・賢人竹林：移設された茶室を中心として、竹林を中心とした庭園
- ・借景緑地：ロビー・休息所から再生された里山雑木林を借景として望む



#### 陶芸・木工の屋外活動の場として創作テラスを設けます。

強い日射を避ける可動式の日よけを設け、眺望を確保し、すべての回廊から見渡せ、書写、絵画などとの連携を促します。



#### 活動の溜まり場としての「深い軒」「路地」「ギャラリー」をデザインします。

猛暑の夏場や雨天時の活動を創作支援し、施設の立面に深い陰影をつくる深い軒や、広い路地をギャラリーとして活用し、交流を促す多様な内部空間を作ります。



### 内装・家具・仕上げについて

#### 伝統を現代に生かした「竹」を使った内装

- ・伝統的な茶室や古民家の素材であり、筆の構成要素である「竹」を現代に再生し部分的に天井材、壁面内装材として使用します。
- ・子ども、学生団体などの利用を考慮して体験学習ホール床はフローリングとし、その他の所室は、すべてモルタル+塗装として簡易に仕上げ、コストを削減します。

#### 活動の背景として無彩色を基調とした色彩

体験交流施設は、使われてこそ真価を発揮する施設です。したがって、創作活動で、床、壁面が汚れることを前提とし、その塗り替えが簡単な塗装仕上げを基本とします。また、施設は創作活動の舞台であり、無彩色を基調とし創作物や作品を引き立たせる空間を提案します。

#### 創作屋台(家具)の提案

道具・素材をテーマごとに収容でき、活動の場に応じて移動・展開できる「創作屋台」家具を提案します。この創作屋台を移動させることで、その場が書写や絵画など活動の中心となり、施設全体を創作の場とすることが



連携機能

「日常づかいのツーリズム(観光)」が熊野にふさわしい

熊野町の観光は「日常づかいの観光」、「ついでツーリズム」です。つまり、この交流拠点で町民が創作活動・地域活性化を楽しんでいる様子が来訪者を引きつけ、参加を促し広義の観光へとつながります。熊野町に縁がある方々(関係人口)の里帰り、帰省の「ついで」に創作活動に加わる、あるいは広島市内への通勤町民が「ついで」にイベントの主体となる、その中から熊野町らしい新しい観光が生まれる、その拠点として位置づけます。



広域の視点からの提案

熊野町、旧市街の魅力は等身大の路地です。旧市街—神山神社—坂面大池—筆の里工房と続く「歴史散歩道」が、この施設を貫き(路地)、創造の丘(里山)公園を経て、ゆるぎ観音へ通じる一筆書きを描きます。歴史散歩の拠点でもあり、登山の拠点でもあります。



創造の丘(里山)公園と円環でつながる

公園全体に遊歩道となる大きな円環を描き、地形を生かした様々な世代の利用可能な棚田平場を提案します。また円環によって桜並木を整備し、遠方からも広場が視認できるデザインとします。

「見る」「見られる」の関係性を円環(歩道)でデザインします。

単に交流施設から外の風景を眺望するのではなく、円環(歩道)を施設の周辺に巡らし、円環から施設を見る、施設から遠景(借景)としての円環(背景)を見る関係、あるいは麓の町から施設全体、創造の丘公園がシンボルとして眺望される「見る」「見られる」関係性のデザインを行います。

広場で筆の里工房とつながる

筆の里工房を補完する機能は、屋外の催事・イベント広場空間です。したがって、道路からの視認性が高く工房と連続する全面にマルシェや産直市などを開催できる広場を提案します。レストラン、カフェのテラス部分を大きく拡大し、雨・日差しを避ける多機能空間とします。また、施設への搬入・搬出経路、キッチンカーの駐車場などを調整池の管理道路を一部利用して設置し、イベント時に仮設テントの設置が可能な平場を設けます。

象徴的機能

① 熊野町の景観、敷地形から「円形」を発想します。

熊野町の地形は山に囲まれた「盆地」です。また、建設敷地も窪んだ地形であり、その地形を抽象化し、円形を造形モチーフとしています。その円形は、筆の里工房の造形と呼応しています。また、この円形は歩道となり、熊野町旧市街地から、筆の里工房、そして体験交流施設、さらに北側の創造の丘公園へと円環の「一筆書き」のように連続し、様々な活動を結びつけます。

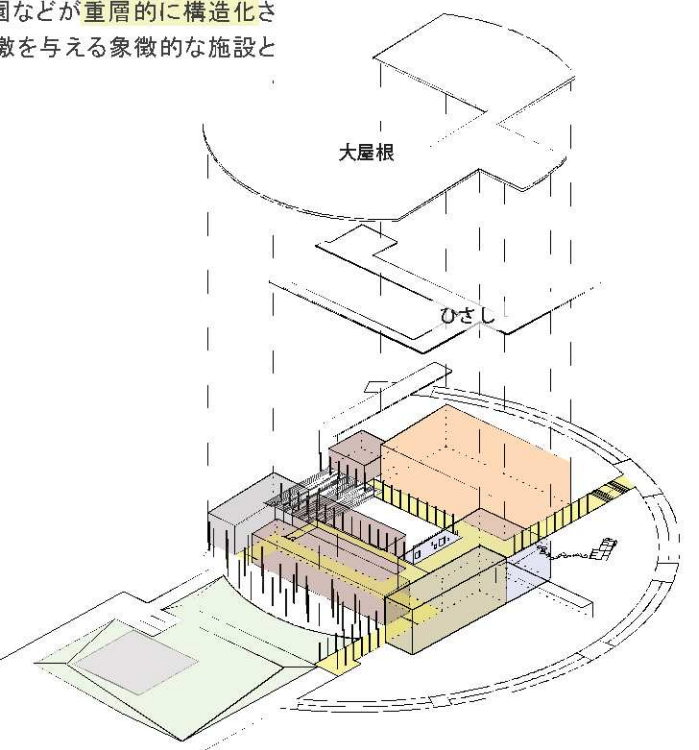
② 風景に溶け込んだ「集落の屋根」を大屋根でデザインし、路地をひさしで表現します。

棚田の斜面地で最も施設を際立たせるのは「屋根」です。大きな片流れの円形の断片で構成し、大屋根の下に路地のひさしが4方に伸びています。階段、EVなどで構成する塔状のタワー、前面のテラスがアクセントとなっています。



③ 様々な空間要素を構造化しています。

この施設は、大屋根、路地のひさし、テラス、庭園などが重層的に構造化され、様々な空間を生み出し、人々の創作活動に刺激を与える象徴的な施設となっています。



経済性・実現性

施設全体を均一な空間ではなく、諸室ごとに機能と空間特性に合わせて合理的な構造、的確な仕上、維持管理が容易な空調設備とすることで、建築コストを抑え、経済的で極めて実現性の高い設計を行います。

- ▼高コスト：体験学習ホール(床面積の約18%)
- ▼中コスト：絵画、書写、陶芸・木工、カフェ・レストラン(床面積の約37%)
- ▼低コスト：ロビー、休息所、倉庫、回廊、軒下(床面積の約45%)